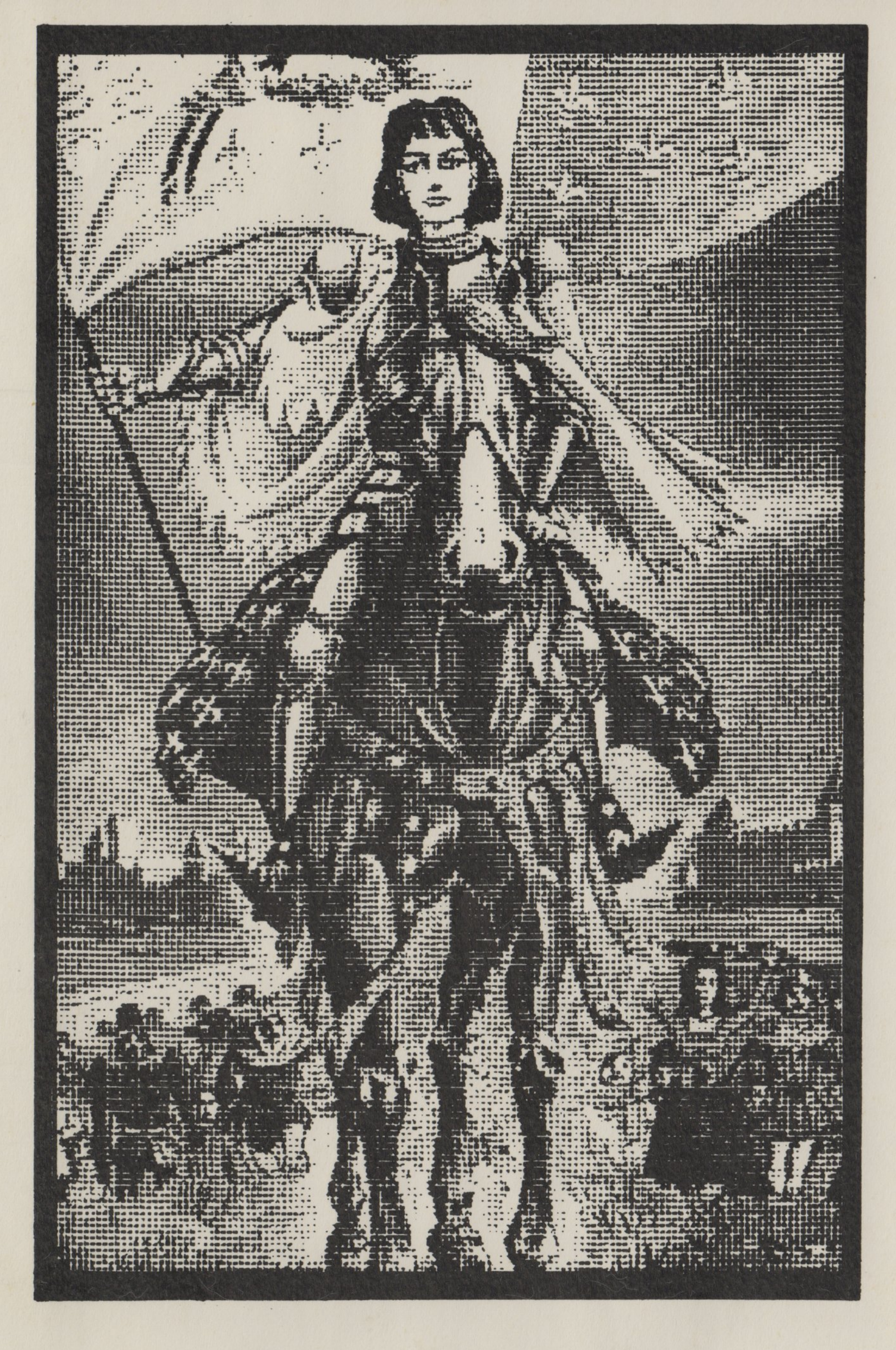


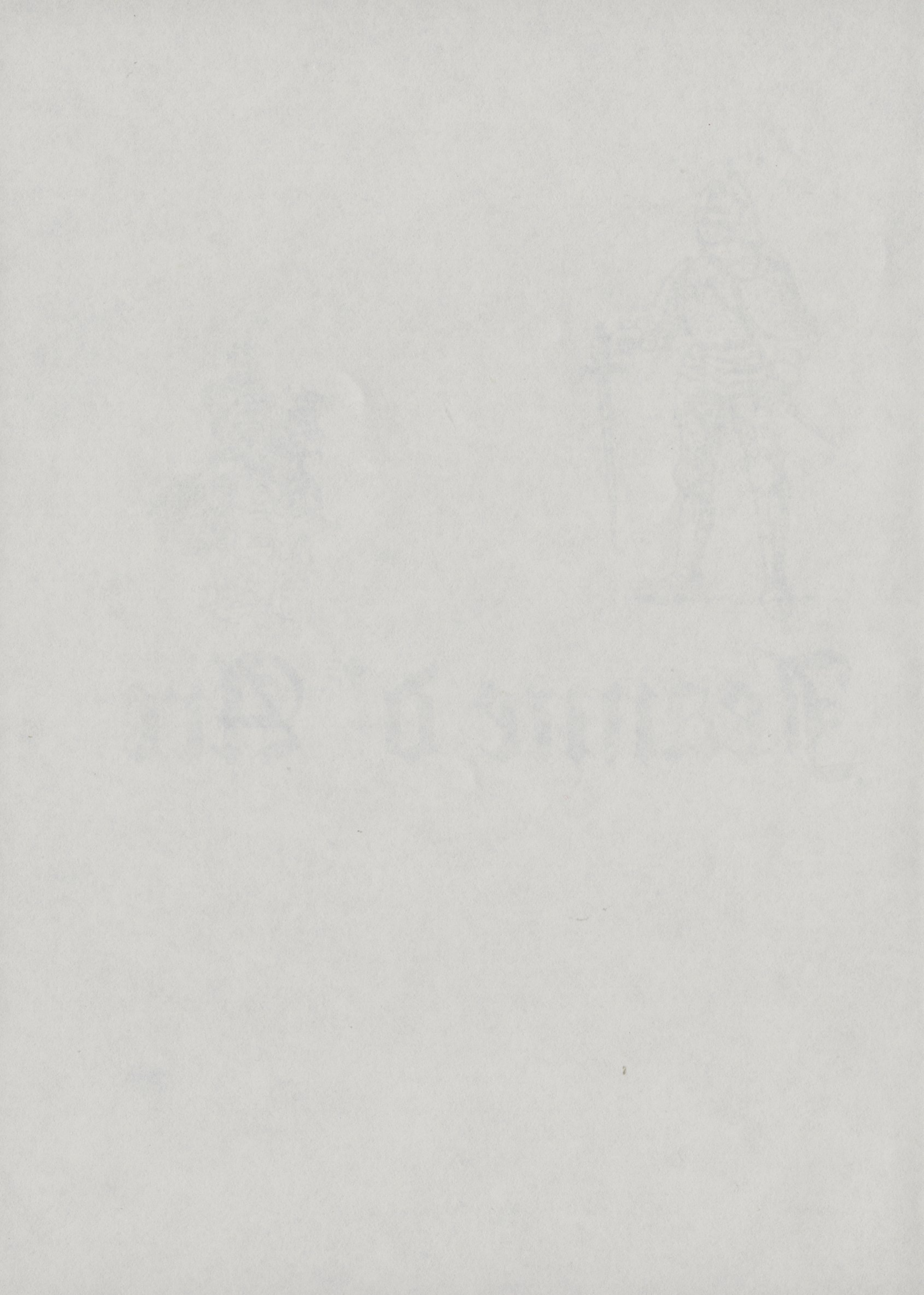
Jeanne d' Arc







Jeanne d' Arc



EINLEITUNG

Im Laufe seinerlangen und abwechslungsreichen Geschichte erlebte Frankreich zahlreiche Desaster und spektakuläre Umwälzungen. Im 15. Jahrhundert aber gab es eine Zeit, in der dieses Land dem Untergang nahe war. Alle menschlichen Kräfte schienen nicht mehr auszureichen, um es vor dem Abgrund zu retten. Nur ein Wunder hätte Frankreich retten können. Und dieses Wunder war Jeanne d'Arc.

Versetzen Sie sich in diese historische Epoche und erleben Sie das unglaubliche Schicksal der Jungfrau aus Lothringen, die eine einzigartige Stellung in der gesamten Weltgeschichte findet.

Nehmen Sie teil an dem Wiederaufbau, der den Kämpfen und Eroberungen folgte, den Friedensverhandlungen und der Verwandlung Frankreichs bei Beginn der europäischen Renaissance.

LADEN

AMIGA

Legen Sie die Diskette ein und beachten Sie die Hinweise.

ATARI ST

Legen Sie Disk A ein, Doppelklick auf das Diskicon A.
Bei Erscheinen des Fensters Doppelklick auf "Jeanne.PRG"

PC

Schalten Sie Ihren Computer an und legen die Systemdiskette ein.
Bei Erscheinen des Cursors legen Sie die Programmdiskette ein und tippen bitte: A» type "lisez moi".

STEUERUNG

ATARI ST/ AMIGA
Sie können entweder mit der Maus oder dem Joystick spielen

PC
Sie können entweder mit Maus, Joystick oder Tastatur spielen:

Joystick: Drücken Sie den Feuerknopf

Maus: Drücken Sie die linke Maustaste

Tastatur: Drücken Sie eine beliebige Taste.
Bewegung mit Hilfe der vier Cursortasten.
Bestätigen Sie durch Drücken der Leertaste.
Wenn Sie die linke "SHIFT" Taste gedrückt halten, können Sie Verschiebungen genauer vornehmen.

SPIELABLAUF

Ihre Rolle:

Sie sind Charles, der unglückliche Thronfolger Frankreichs. Ihre Legitimität als Erbe der Krone wird in Zweifel gezogen. Die Engländer bedrohen Orleons, den Schlüssel Ihres ganzen Verteidigungssystems. Sie warten auf ein Wunder...

Ihr Ziel:

Zuerst müssen Sie sich mit Hilfe Gottes und Jeanne d'Arcs in Reims zum König weihen lassen. Dann müssen Sie Frankreich retten, indem Sie die Engländer aus Ihrem Reich vertreiben und Ihre Provinzen eine nach der anderen befreien.

Ihre Mittel:

Sie haben durch eine Landkarte die Möglichkeit jederzeit die Entwicklungen Ihrer Politik, Ihre Verluste und Eroberungen zu kontrollieren. Die verschiedenen politischen Befugnisse, die ein Souverän nur zur Verfügung hat, wenn er geweiht ist, können Sie durch die Lilie auf der Karte wählen. Sie können sich auch auf die Anwesenheit von Jeanne d'Arc verlassen. Ist es nicht ein Zeichen Gottes, daß er Ihnen eine Bäuerin schickt, um die Schritte Ihrer Armee zu lenken? Ist Frankreich nicht auf dem Weg zum Frieden? Aber Vorsicht! Jeanne d'Arc hat es Ihnen selbst bei Ihrer privaten Unterhaltung mitgeteilt. Sie weiß, daß ihre Position unter den Mächtigen des Reiches nur kurzlebig ist, wenden sich doch jetzt schon viele Feinde gegen sie. Also, nutzen Sie die Hilfe Jeanne d'Arcs für den Ruhm Ihres Reiches.

SPIELBEGINN

Ihr Abenteuer beginnt am 01. Mai 1429. Mit den letzten Mittel haben Sie eine Armee zusammengestellt. Diese vertrauen Sie Jeanne d'Arc an, um Orleons zu befreien und um Sie nach Reims in der Champagne zur Weihe zu führen. So werden Sie alle politischen Befugnisse eines legitimen französichen Königs empfangen.

DIE POLITISCHEN BEFUGNISSE DES KÖNIGS VON FRANKREICH



1. Diplomatie
2. Spionage
3. Handstreiche
4. Schatzkammer
5. königliche Justiz
6. Aufstellung der Armee
7. Feldzug

1. DIPLOMATIE:

Ist der Versuch Beziehungen mit Ihren Gegnern anzuknüpfen, um eine Einigung zu erreichen.

Wählen Sie Ihre Gesprächspartner, den Gegenstand und den Ort der Verhandlung, indem Sie den Cursor auf die gewählten Namen setzen.

Aus der Tabelle "Personen" können Sie die zwei Botschafter, englische Geiseln in Frankreich oder französische Gefangene in England auswählen.

Wenn Sie eine belagerte Stadt von den Engländern für eine bestimmte Summe freikaufen wollen, wählen Sie zuerst die Provinz der belagerten Stadt und dann die Stadt selber auf der Karte. Setzen Sie Ihr königliches Siegel unter die Botschaft, um sie für gültig zu erklären. Aber Vorsicht, denn es ist später nicht mehr möglich diese Botschaft zu korrigieren. Sie dürfen Sie jedoch vernichten und nochmals aufsetzen. Rechnungen jeglicher Art müssen in den königlichen Schatz aufgenommen werden oder daraus bezahlt werden.

Die verschiedenen Verhandlungsformen:

WAFFENSTILLSTAND:	vorübergehende Unterbrechung aller Kampfhandlungen
FRIEDEN:	Ende des Konflikts zweier Staaten
ALLIANZ:	Bündnis zweier Staaten
AUSHÄNDIGUNG:	einer französischen Person oder einer von Engländern belagerten Stadt gegen Geld
BEFREIUNG :	Befreiung von Personen, die sich in gegnerischer Gefangenschaft befinden, gegen Zahlung eines Lösegeldes.

WARNUNG!

Wählen Sie Ihre Botschafter sorgfältig unter den Personen aus, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Zu viele Mißerfolge können bedauerliche Rückschläge mit sich bringen, wie zum Beispiel die unkontrollierbare Reaktion Ihres Volkes oder Ihrer Vasallen. Noch schlimmer wäre eine Gefangenschaft Ihrer Botschafter in den Händen Ihrer Feinde. Unterschätzen Sie also nie die Diplomatie, gerade wegen Ihrer scheinbaren Komplexität. Durch Sie können Sie nach und nach Ihre Politik entwickeln.

2. SPIONAGE: Erkundigungsauftrag in den feindlichen Provinzen.

3. HANDSTREICH: genaues Handeln, das die Entwicklung Ihrer Politik auf diskrete Weise, aber dennoch entscheidend beeinflußt.

Wählen Sie den Spion oder Handlanger, die Prämie und den Auftrag, indem Sie den Cursor auf den entsprechenden Namen und die entsprechende Summe setzen. Ein Ratschlag: Bedenken Sie welche Risiken der Beruf des Spions mit sich bringt. Entlohnen Sie also dementsprechend, natürlich nur so weit Ihre Mittel ausreichen. Ansonsten könnten Sie feststellen, daß sich die Zahl Ihrer Kandidaten drastisch verringert. Auch hier müssen Sie mit dem königlichen Siegel den Auftrag bestätigen, und auch hier gilt es vorsichtig zu sein, denn nach dem Siegel kann der Auftrag nicht mehr verändert werden. Die möglichen Aufträge:

AUSKUNFT: Erkunden Sie z.B. die Lage einer Garnison, einer Stadt, im Rahmen eines kommenden Feldzuges (wählen Sie auf der Karte), oder die Situation einer feindlichen Armee (wählen Sie auf der Karte).

HANDSTREICH: Vergiftung oder Mord mit dem Ziel, eine unbequeme Person aus dem Verkehr zu ziehen. Entführung, um eine Person, die Ihnen gefährlich werden könnten, zu eliminieren. Die Person können Sie sie vor Gericht bringen, oder gegen Lösegeld austauschen.

WARNUNG! Spione oder Handlanger, die Sie engagieren, kennen sich in einem oder mehreren Sachgebieten aus. Doch auch Fachleute können versagen. Verlassen Sie sich auf Ihren Instinkt, der es Ihnen hoffentlich ermöglicht die richtige Person im richtigen Moment auszuwählen. Sehen Sie in der Liste "Personen" nach, um die Fähigkeiten der einzelnen Kandidaten abschätzen zu können.

4. SCHATZKAMMER: Das Geld ,die Gewährleistung Ihrer Macht.

Sie haben während des Spiels den Saldo Ihrer Kasse , auf der Spielkarte, ständig vor Augen.
Am Anfang Ihres Abenteuers befindet sich Nichts in der Kasse. Erst nach der Weihe können Sie beginnen den königlichen Schatz anzuhäufen. Natürlich haben Sie die verschiedensten Möglichkeiten:

TRIBUT: Eine Sondersteuer, die Sie jederzeit in einer Provinz Ihrer Wahl erheben können.
Ihr Vorteil: Sie liefert Ihnen schnell Geld in die Schatzkammern, denn je reicher die Provinz, desto höher ist die Abgabe. Ihr Nachteil: Sie ist die meist gefürchteste Steuer beim Volk, die schon oft blutige Unruhen ausgelöst hat. Es ist also davon abzuraten sie zu oft pro Jahr in einer Provinz zu erheben, da sie die Stimmung der Bevölkerung beeinflußt.

HERDSTEUER: Nur im September kann diese Abgabe erhoben werden. Sie kann dann automatisch von Ihren Steuereintreibern, die Ihnen treu sind und unter denen sich kein Feind befindet, in allen Povinzen eingezogen werden. Diese Abgabe kann sich von Jahr zu Jahr verändern, da ihr Wert von der Qualität der Ernte abhängig ist. Natürlich hängt dieses wiederum vom Wetter ab, denn wenn dieses die Monate vor der Ernte schlecht ist, bedeutet es Hunger für das Volk. Diese Abgabe verursacht beim Volk selten heftige Reaktionen, die den König betreffen, da diese Abgabe einen Teil der feudale Tradition darstellt: Der Schwache gibt demjenigen, der ihn gegebenenfalls vor dem Feind schützt, einen Teil von den Früchten seiner Arbeit.

LÖSEGELD: Englische Gefangene als Geiseln, stellen einen nicht unbeträchtlichen Wert dar. Sehen Sie unter der Option "Diplomatie" nach, wie Sie die Summe verwenden können.

DIE PLÜNDERUNG einer zurückeroberten Stadt, also einer französichen Stadt... das ist die gewagteste Möglichkeit für einen König, der die Einheit seines Reiches erreichen möchte. Beachten Sie die Option "Feldzug" um diese Möglichkeit zu nutzen.

ANMERKUNG:
Für Ihr Allgemeinverständnis sollten Sie wissen, daß ein Pfund von Tournois, die in diesem Spiel benutzte Währungseinheit, ungefähr 300 Francs des Jahres 1988 entspricht. Interessant, nicht wahr?

5. **JUSTIZ:** Die Justiz des Königs, das absolute Recht, das Sie über alle Untertanen des Reiches, mächtig oder schwach, erhebt.

Drei Rechtsgänge stehen zur Verfügung:
DIE VERHAFTUNG: Es geht darum, alle Verdächtigen und Schuldigen zu erfassen und in den königlichen Gefängnissen zu inhaftieren. Diese Operation kann allerdings nur bei französichen Personen duchgeführt werden. Engländer werden durch Entführung oder Geiselnahme, durch eine Niederlage bei einer Belagerung oder bei einer Schlacht in die königlichen Gefängnisse geschafft. Die Kapazität des Gefängnisses reicht aus, alle Beteiligten des Spiels aufzunehmen, allerdings wäre dies nicht die beste Lösung, um das eigene Ziel zu erreichen. Folgende Gründe könnten zu einer Verurteilung führen: Hochverrat, Flucht vor dem Feind und Hexerei. Diese Vergehen sind konsequent zu verfolgen. Auch hier erklären Sie mit Ihrem königlichen Siegel die Verhaftung für rechtsgültig. Später werden dann eine Gerichtsverhandlung und Sanktionen folgen.

DIE GNADE: Sie wird nur französischen Personen gewährt. Engländer können nicht begnadigt werden, da sie als Feinde des Reiches angesehen werden müssen.

DIE HINRICHTUNG: Sie ist die endgültigste Form eines Urteils. Sie müssen in Ihren Gefängnissen allerdings eine oder mehrere Personen inhaftiert haben, die sich eines schwerwiegenden Verbrechens schuldig gemacht haben, z.B. einen Anführer einer Revolte in einer Provinz (wählen Sie die Provinz auf der Karte aus), oder einen englischen Gefangenen.

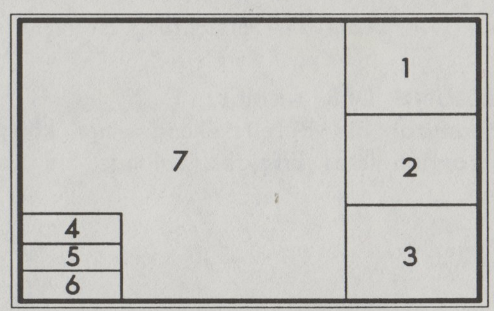
Vorsicht! Die Wahl der Hinrichtung ist nicht mehr zu widerrufen!

6. **AUFSTELLUNG DER ARMEE:**
Dies bedeutet die Bereitstellung einer königlichen Armee, eine der Garantien Ihres Erfolges, solange Sie über Glück und Geld verfügen.

Sie müssen drei Phasen bei der Aufstellung beachten: Zuerst der Ort der Aufstellung, d.h. der Sammelplatz. Hierzu wählen Sie zuerst die Provinz auf der Spielfeld durch anklicken, danach wählen Sie den Ort; ebenfalls durch anklicken. Es ist unnötig, Soldaten zu entlohnen, wenn man nur königstreue Provinzen durchquert. Eine Armee ist eine teure Angelegenheit, also sollte man den Sammelplatz direkt vor dem nächsten Ziel plazieren. Der nächste Punkt ist der Befehlshaber. Er sollte erfahren und strategische Fähigkeiten haben. Dann bleibt nur noch die Rekrutierung der Chevaliers, Schützen, Soldaten und Bombarden für eine bestimmte Zeit und entsprechenden Sold. Bei der Rekrutierung beachten Sie bitte die Hinweise im Spiel.

7. DER FELDZUG: Dies ist die aktive and konkrete Phase der Rückeroberung des Reiches.

Sie müssen zunächst die Provinz und eine der Städte oder Festungen auswählen, die befreit werden sollen. Eine Provinz ist erst dann vollständig befreit, wenn alle Festungen zurückerobert wurden. Sie müssen jederzeit mit einem Angriff einer gegnerischen Armee rechnen, was wiederum bedeutet, daß der Kampf auf freiem Feld beginnt. Um eine Stadt einzunehmen, müssen Sie alle Arcade-Spiele gewinnen, ansonsten sind Sie verpflichtet die Belagerung aufzuheben. Dann müssen Sie sich zwischen der Entlassung Ihrer Truppen oder einem neuen Ziel entscheiden. Es kann passieren, daß Sie in genau der Stadt festgehalten werden, die Sie gerade befreit haben. Dann bleiben Ihnen nur zwei Möglichkeiten: Entweder Sie verbarrikadieren sich oder Sie provozieren einen Kampf auf dem freien Feld. Nach der Befreiung einer Stadt, können Sie diese nach eigenem Ermessen besteuern. Nach der Befreiung einer Provinz können Sie eine Festung errichten, um Ihre Verteidigung zu stärken.



Die Landkarte Frankreichs

LESEN DER LANDKARTE FRANKREICHS

1. DAS DATUM: Monat und Jahr werden zur Orientierung angegeben. Das Abenteuer beginnt am 01. Mai 1429.

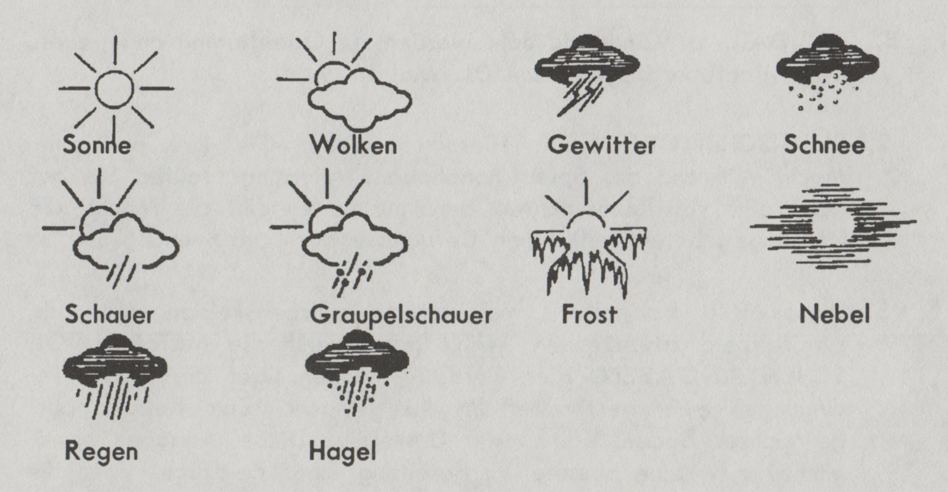
2. POLITISCHE OPTIONEN: Hierdurch können Sie Ihre politische Macht während des Spiels handhaben. Allerdings sollten Sie auf die Weihe von Reims achten, denn nur sie verleiht die Macht, die hier angegebenen politischen Befugnisse auch anzuwenden.

3. Dieses Bild beinhaltet zwei unterschiedliche Felder. Um das zweite Feld zu erkennen, wählt man zuerst die METEROLOGISCHEN ANGABEN. Hier werden Angaben über die Wetterbedingungen einer bestimmten Provinz gemacht. Zum Beispiel aufgeweichter Boden, Kälte oder Unwetter. Diese Angaben ermöglichen z.B. eine bessere Vorbereitung eines Feldzuges oder die Erhebung der Sondersteuer. Bei schlechter Ernte, bedingt durch Unwetter, sollte man keine Steuer erheben. Durch einen weiteren Klick auf das Feld METEROLOGISCHE ANGABEN erhalten Sie Auskunft über die politische Situation der Provinzen. Die Karte VERTRAUEN zeigt die Einstellung der Provinzen dem König gegenüber. Es gibt 5 Vertrauensstufen. Diese sind durch Farben gekennzeichnet. Gelb bedeutetet viel Vertrauen in den König, während Rot Gefahr signalisiert.Sobald eine Provinz mit den zwei letzten Vertrauensstufen gekennzeichnet ist, müssen Sie mit Revolten oder einer Invasion rechnen. Befindet sich die Provinz in einem Revoltezustand, blinkt die Provinz auf und sie können keine Steuern eintreiben.

4. Hier erhalten Sie die Angabe, wieviel sich in den königlichen Schatzkammern befindet.

5. SPEICHERN eines Spiels. Voraussetzung ist eine formatierte Diskette. Allerdings kann man nur 1 Spiel auf einer Diskette speichern.

Legende der Wetterkarte:



6. LADEN eines gespeicherten Spiels.

7. Die eigentliche "Spiellandkarte" Frankreichs, gekennzeichnet nach den Provinzen. Rot für die englischen und blau für die französischen. Es gibt einige Provinzen, die mit England alliert sind, wie z.B. Burgund oder Bretagne. Das Zusammentreffen der beiden Gegner, versetzt die Provinz in den Kriegszustand. Die Farbe der Provinz wird geändert und kontrastiert mit den nebenliegenden Provinzen. Die Symbole sind die Flaggen der englischen, allierten (rot) und der französischen (blau) Armeen und der Standort der Festungen.

Die Tabelle "Personen"

LESEN DER TABELLE "PERSONEN"

1. Liste der französischen oder gegnerischen Personen, bezogen auf den Spielverlauf.

2. Um eine Person auszuwählen, setzen Sie den Cursor auf den Namen. Dann sehen Sie auf der rechten Seite eine Angabe über den Zivilstand der betreffenden Person. (Siehe auch Punkte 10/11)

3. Ein Wappenschild, zur Erkennung der Nationalität der betreffenden Person. Es gibt 4 Möglichlichkeiten: Englische, Burgundische, Bretonische oder Französische Nationalität.

4. Portrait der betreffenden Person.

5. Der aktuelle Standort der Person, wie der Hof des Königs, der Hof von Burgund oder von England, die königlichen oder englischen Gefängnisse, der Standort der Armee etc.

6. Der Name der Person

7. Die Position der Person, d.h. der Rang, wie Herzog, Kanzler, Kriegsherr, Großkämmerer, Oberbefehlshaber, Bischof u.s.w.

8. Die drei Eigenschaften der Person, die zu der damaligen Zeit eine Person ausmachten: Politiker, Stratege, Fechtmeister.
   Entsprechend hierzu die Bewertung der Fähigkeiten: sehr gut, normal, schwach, sehr schlecht.

9. Die Anzahl der auszuwählenden Personen, bezogen auf den Spielverlauf.

10. Im rechten Teil des Feldes bestätigt man die Auswahl der entsprechenden Person. Natürlich können gewisse Situationen mit dem aktuellen Spielverlauf unvereinbar sein. So kann z.B. ein zukünftiger Botschafter schlecht im königlichen Gefängniss sitzen.

11. Auf der linken Seite können Sie die Wahl der Person wieder rückgängig machen. Danach erhalten Sie erneut Zugriff auf die komplette Personenliste.

ANMERKUNG:
Handlanger auf der Liste, wählen Sie, indem Sie den Cursor auf das Gesicht des Gauners setzen und ihn dann anklicken.

LISTE ALLER PERSONEN

CHARLES VII. der Siegreiche - (Paris, 1403 - Melun-sur-Yevre, 1461)König von Frankreich (1422-1461). Sohn von Charles VI. und Isabel von Bayern. Er wird nur von kleinen Teilen Frankreichs anerkannt, daher nennt man ihn "der kleine König von Bourges". Da er sich unbestätigt und verloren fühlt, denkt er an eine Flucht nach Schottland. In diesem Augenblick tritt Jeanne d`Arc in sein Leben (1449) und gibt ihm das Gefühl, als einziger legitimen Anspruch auf den Thron zu haben. Dies ist der Ausgangspunkt einer langen "Zurückeroberung" des französischen Königreichs aus den Händen der Engländer.

HENRI VI. von Lancaster - (Windsor, 1421 - London, 1471), König von England (1419-1461). Im August 1422 nimmt er als Nachfolger seines Vaters den englischen Thron an. Als sein Großvater, Charles VI., stirbt, wird er im Oktober zum König von Frankreich proklamiert. Henri kann dem militärischen Desaster nicht Herr werden und ist unfähig seine Autorität durchzusetzen. Bei seiner Rückkehr nach England, bricht ein Bürgerkrieg aus, die Rosenkriege, die ein schlechtes Omen für sein tragisches Ende sind. Henri wird 1471 im Gefängnis ermordet.

PHILIPPE III. der Gute - (Dijon, 1396 - Bruges, 1467), Herzog von Burgund. Sohn von Jean, dem Furchtlosen, ermordet von Anhängern der Partei "Armagnac", die Charles VII. unterstützt. Er bietet allerdings, den wechselnden Allierten nur bedingt Hilfe, da er damit beschäftigt ist, seine Eroberungen weiter auszuweiten.

Jean IV, Herzog von Bretagne., Da er nicht weiß, wem er sich anschließen soll, kümmert er sich vor allem um seine Provinz.

Yolande von Aragon, Königin von Anjou, Neapel und Sizilien, Schwiegermutter des Thronfolgers Charles, vielleicht die eigentliche Führerin zum französischen Sieg.



Jeanne d'Arc (Heilige) - (Domremy 1412- Rouen 1431). Nach ihrem Prozeß wegen Hexerei und ihrer Hinrichtung auf dem Scheiterhaufen in Rouen (Mai 1431), wird Jeanne von Charles VII. am 7.Juli.1456 rehabilitiert. Im 19.Jahrhundert wird Sie zur Nationalheldin. Die Kirche spricht Sie 1920 heilig.

Jean Herzog von Alencon - Kamerad von Jeanne d'Arc, der von ihr "der schöne Herzog" genannt wird.

Gilles von Rais oder von Retz- Kamerad von Jeanne d'Arc, der Marschall von Frankreich wird. Er kann Jeanne d'Arcs Tod nie verwinden und stirbt im August 1440 in Nantes. Er wurde wegen Kannibalismus und Alchemiepraktiken hingerichtet. Gilles von Rais inspirierte die Blaubartlegende.

Etienne de Vignoles, genannte la hire - Kamerad von Jeanne d'Arc.

Poton de Xaintraille - Kamerad von Jeanne d'Arc.

Regnault de Chartres - Kanzler und Erzbischof von Reims.

Georges de la Tremoille - Großkämmerer des Königs, beunruhigt wegen des Einflußes der Jeanne d'Arc, ist er vielleicht einer der Verantwortlichen des Dramas von Rouen. Er hat große Sympathien für Burgund.

Arthur von Richemont - Oberbefehlshaber von Frankreich, bloßgestellt und grausam zugerichtet in Azincourt, aber dennoch ein großer Kriegsherr.

Pierre de Breze - wird Graf von Evreux, nachdem er 1436 Kanzler geworden ist. Er ist der Erbe der politischen Intelligenz von Yolande von Aragon.

Jaques Coeur - Finanzminister von Frankreich - Dank ihm blüht das französische Wirtschaftsleben wieder auf. Er verhilft dem französischen Hof zu seiner Vormachtsstellung in Europa.

Guillaume von Vienne - Generalvogt von Burgund
- Ritter des Ordens des Goldenen Vlies
- Premierminister von Philippe dem Guten.

Jean von Luxemburg - Vassall von Philippe dem Guten. Er ist derjenige, der Jeanne d'Arc in Compiegne gefangengenommen hat und sie an die Engländer verkaufte.

Pierre Chauchon - Bischof von Beauvais - Er leitet das Inquisitionsgericht, daß Jeanne zum Tod auf dem Scheiterhaufen verurteiltet.

Falstaff - Englischer Kriegsherr, der vergeblich versuchte die Engländer in Orleans zu retten.

Herzog von Warwick - Einer der großen englischen Kriegsherrn. Er hilft dem englischen König in Frankreich bis zu letzten Augenblick.

Herzog von Bedford - Regent Frankreichs während der Minderjährigkeit von Henri VII. von England. Er ist der Onkel des Königs.

Graf von Suffolk - Vielleicht der beste englische Stratege dieser Epoche. Er wird im September 1450 ermordet.

Sir John Talbot - der älteste Kriegsherr des Kontinents. Er stirbt in der Schlacht von Castillon im Alter von 80 Jahren.

Kardinal von Winchester - Finanzminister des Königs von England. Ihm wird nachgesagt, er träume von der Thronfolge.

Herzog von Glocester - Regent von England während der Minderjährigkeit des jungen Henri VII. von England - Onkel des Königs und Bruder des Herzogs von Bedford.

Herzog vom Somerset - Letzter großer englischer Kriegsherr, wird unter Charles VII. durch die Franzosen geschlagen.

LISTE DER PERSONEN "HANDLANGER"

Gunther von Köln - Wird auch der Ketzer genannt, brutal und heimtückisch.

Hans der Barmherzige - Wird, von denen die ihm näher kamen, der Verrückte genannt.

Juan der Andaluse - Von der Kirche verurteilt, subtil und raffiniert.

Robert, der Teufel - Genannt der Alchimist, grausam und intelligent.

Mathew Claymore - Den Blitz seines Messers zu sehen, bedeutet den Tod.

Vivianne, die Verrückte - Giftspezialistin, der man Hexerei nachsagt.

SPIELE

Mehrere Arcade-Teile folgen während des Spielverlauf aufeinander. Sie können den Joystick, die Maus oder die Tastatur benutzen. Die verschiedenen Kombinationen der Bewegung/Tasten sind häufig von Arcadeteil zu Arcadeteil gleich, auch wenn die Handlung unterschiedlich ist. Hier die Liste der Kombination:

Für den Joystick: JOY

A - Stick nach oben bewegen
B - Stick nach rechts bewegen
C - Stick nach links bewegen
D - Stick nach unten bewegen
E - Feuerknopf

Für die Maus : SOU (MAU)

A - Entfernen Sie die Maus von sich weg
B - Bewegen Sie die Maus nach rechts
C - Bewegen Sie die Maus nach links
D - Bewegen Sie die Maus zu sich hin
E - Drücken Sie die linke Maustaste
F - Drücken Sie die rechte Maustaste

Für die Tastatur: CLA

A - Drücken Sie die Pfeiltaste "oben"
B - Drücken Sie die Pfeiltaste "rechts"
C - Drückean Sie die Pfeiltaste "links"
D - Drücken Sie die Pfeiltaste "unten"
E - Drücken Sie die Spacetaste

EINZUG IN DIE STADT

Das Ziel ist, durch die Stadttore einzudringen, nachdem jeglicher Widerstand gebrochen wurde. Es ist unmöglich einzudringen, solange Ihnen gegnerische Soldaten gegenüberstehen. Beachten Sie die Pfeile: Zuviele Treffer, bedeuten eine spürbare Schwächung der Kampfkraft.

Die Steuerung:
Nach vorne bewegen: B
Nach hinten bewegen: C
Bereitschaft oder Stehenbleiben: E
Seitlicher Angriff: B+E
Vorderangriff: A+E
Angriff von oben nach unten: D+E



ERSTÜRMEN DER MAUER

Das Ziel ist, den von den Gegnern besetzen Turm zu erstürmen. Sie haben drei Leitern für die Erzwingung des Turms. Die Verteidiger können Ihnen Steine oder heißes Öl entgegenschleudern, während Pfeile sie bedrängen. Beachten Sie die Höhe der seitlichen Leitern. Ein Sprung ins Leere bedeutet den Fall in den Tod.

Die Steuerung:
Wechseln der Leiter: B oder C
Schutz mit dem Schild: E
Vorsicht, daß Schild schützt nicht gegen heißes Öl.

VERTEIDIGUNG DER MAUER

Das Ziel ist, die Verteidigung der Stadtmauer. Man handelt wie die Verteidiger des Spieles "Erstürmen der Mauer". Die Zahl der Angreifer entspricht der Größe der gegnerischen Armee. Sie haben eine unbegrenzte Reserve an Steinen, aber nur begrenzt heißes Öl.

Die Steuerung:
Bewegung nach links: B
Bewegung nach rechts: C
Steine werfen: A+E
Heißes Öl schleudern: D+E
Aufhören Öl zu schleudern: E loslassen

SCHLACHT AUF FREIEM FELD

Das Ziel ist, die andere Armee zu schlagen. Um Ihre Truppen zu führen, haben sie folgende Befehlsbilder zur Verfügung:

1 - Schlachtfeld, selten identisch. Die französische königliche Armee ist immer auf der linken Seite.

2/3 - Meßstäbe, die Stimmung und Zustand der zwei Armeen angeben. Der Meßstab links bezieht sich auf die französische Armee.

4 - Das Befehlsbild der Truppe - Es reicht, den Cursor auf einen der gewählten Pfeile zu setzen und zu bestätigen, um die Truppe in die angegebene Richtung zu bewegen. Um anzuhalten, genügt es den Pfeil mit der entgegengesetzten Richtung zu betätigen.

5 - Das Befehlsbild der Schützen. Die Bewegnung ist mit der Truppe identisch. Um Pfeile abzuschießen das Viereck benutzen.

6 - Befehlsbild der französischen Kavalerie. Ihr Nachteil: Nur ein Angriff ist möglich. Ihr Vorteil: Sie ist zerstörerisch und entscheidet oft die Schlacht.

7 - Befehlsbild der Bombarden: Mit den Pfeilen reguliert man die Höhe des Schusses. Für den Schuß das Viereck benutzen. Das große untere Bild erlaubt den sofortigen Rückzug.

ZWEIKAMPF

Im Laufe der Schlacht kann ein feindlicher Ritter in dem Getümmel plötzlich auftauchen: Ein Kampf um Leben und Tod beginnt. Sie sind der französische Ritter, ganz in blau gekleidet, immer von links den Kampf aufnehmend. Der Meßstab, der Ihren Gesundheitszustand anzeigt, steht links.

Die Steuerung:
Das Pferd nach rechts führen: B
Das Pferd nach links führen: C
Das Pferd anhalten: E
Schlag von oben nach unten: A+E
Schwertschlag von der Seite: B+E
Angriff mit gestreckten Schwert: E (nicht festhalten)

Liste der Städte in alphabetischer Ordnung

Amiens .... Picardie
Angers .... Anjou
Arras .... Artois
Auch .... Armagnac
Auxerre .... Bourgogne
Bayonne .... Guyenne
Beauvais .... Ile-de-France
Bordeaux .... Guyenne
Bourges .... Berry
Bruges .... Flandre
Caen .... Normandie
Calais .... Picardie
Carcassonne .... Languedoc
Chartres .... Orleanais
Chàteau de Chinon
Forteresse .... Touraine
Chàteau de Foix
Forteresse .... Fiox
Chàteau-Gaillard
Forteresse .... Normandie
Clermont .... Auvergne
Compiegne .... Ile-de-France
Dijon .... Bourgogne
Evreux .... Normandie
Foix .... Foix
Gand .... Flandre
La Reole
Forteresse .... Guyenne
La Rochelle .... Poitou
Le Mans .... Maine
Lyon .... Lyonnais
Melun .... Ile-de-France
Montpellier .... Languedoc
Nantes .... Bretagne
Nevers .... Nivernais
Orleans .... Orleanais
Pau .... Bearn
Paris .... Ile-de-France
Peronne
Forteresse .... Picardie
Poitiers .... Poitou
Provins .... Champagne
Reims .... Champagne
Rennes .... Bretagne
Rouen .... Normandie
Toulouse .... Languedoc
Tours .... Touraine
Troyes .... Champagne
Vannes .... Bretagne
Vienne .... Dauphine



